ألتوجيه العام للكمبيوتر وتكنولوجيا المعلومات بالدقهلية اسئلة الفصل الدراسي الثاني للصف الأول العام الدراسي 2022-2023

السؤال الأول أكمل العبارات الآتية:

1- الإنترنت هي عبارة عن شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابط مع بعضها البعض حول العالم.

2- من متطلبات الاتصال بالإنترنت: جهاز كمبيوتر به كارت شبكة ، مزود خدمة الإنترنت ، برنامج مستعرض

3- الارتباط التشعبي عبارة عن : نص فائق أو صورة عند وضع المؤشر عليه يتحول إلى شكل يد وعند الضغط عليه يتم الانتقال إلى موقع آخر أو صفحة أخرى في نفس الموقع أو تحميل ملف.

4- يعتبر WWW.google.com من أشهر محركات البحث علي شبكة الإنترنت.

5- من خدما ت الإنترنت : خدمة البحث ، خدمة المحادثة ، البريد الإلكترونى ، التجارة الإلكترونية

6- عنوان بنك المعرفة المصري http://www.ekb.eg

7- لاستخدام خدمات الحوسبة الخاصة بـ Microsoft Office 365 يجب أن يكون لديك بريد إلكتروني للحوسبة السحابية.

8- لإنشاء مستند بخدمة الحوسبة السحابية Google Docs نضغط علي أيقونة New ونختار من القائمة المنسدلةGoogle Docs

9- من خدمات الحوسبة السحابية البريد الإلكتروني ، التخزين السحابي ، الموسيقى السحابية.

10- من عوامل الأمان للحفاظ على صحتك أثناء استخدامك للكمبيوتر

- الإضاءة المناسبة - تحويل النظر كل 10 دقائق بعيد عن الجهاز - الوقوف لمدة دقيقة كل 30 دقيقة لتنشيط الدورة الدموية - تناول المشروبات الساخنة في الشتاء والباردة في الصيف

11- التعدى الإلكترونى Cyber Bullying خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة

12- الازدراء Contempt وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة عبر الإنترنت

13- الرسائل المزعجةSpam رسائل إلكترونية غير مرغوب فيها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها .

14- السحابة الإلكترونية هي تكنولوجيا متطورة تعتمد على نقل المعالجة ومساحة التخزين الخاصة بجهاز الكمبيوتر إلى ما يسمي بالسحابة (Cloud).

السؤال الثاني اذكر المصطلح العلمي :

1-عملية لنقل أو نسخ الملفات أو البرامج من خلال الإنترنت إلى الكمبيوتر الخاص بك (download)

2- شبكة مكونة من مجموعة من الشبكات المترابطة مع بعضها البعض حول العالم.(الإنترنت)

3- عملية نقل ملف أو برنامج من جهاز الكمبيوتر الخاص بك إلى أحد أجهزة الكمبيوتر المركزية(Upload)

4- خروج عن الأدب والأخلاق في غرف المحادثة (التعدى الإلكتروني Cyber Bullying)

5- وضع تعليق غير مهذب أو غير أخلاقي في محادثة عبر الإنترنت (الازدراء Contempt)

6- رسائل إلكترونية غير مرغوب فيها تأتي بكثرة من بعض الجهات التي تعلن عن منتجاتها .(الرسائل المزعجة)

السؤال الثالث ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة :

1- من خدمات البريد الإلكتروني السحابية Google Music وI cloud (×)

2- توفير اتصال بشبكة الإنترنت لا يعد من متطلبات الدخول على الحوسبة السحابية (×)

3- لاستخدام خدمات الحوسبة السحابية الخاصة بـ Google Drive يجب وجود بريد إلكتروني يتم إنشائه للحوسبة السحابية (✓)

4- لإنشاء بريد إلكتروني Gmail في جوجل يتم الضغط على أيقونة Google apps واختيار Drive (✓)

5- يجب أن يكون البريد المضاف لمشاركة مسند باستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Drive ضمن نطاق جوجل (✓)

6- يمكن حفظ مسند تم إنشاؤه باستخدام خدمة الحوسبة السحابية Google Drive(✓)

السؤال الرابع اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

1- لمشاركة مستندك مع زملائك يتم الضغط على أيقونة (Share – Copy – Cut– Paste)

2- لإنشاء حساب جديد بـ Google Drive نختار (Create account – Delete account- Copy account- Sign in)

3- لإنشاء بريد إلكتروني Gmail في جوجل نفتح مستعرض الإنترنت بالجهاز ثم نكتب عنوان موقع Google بشريط (الأدوات – التمرير – العنوان – الحالة)

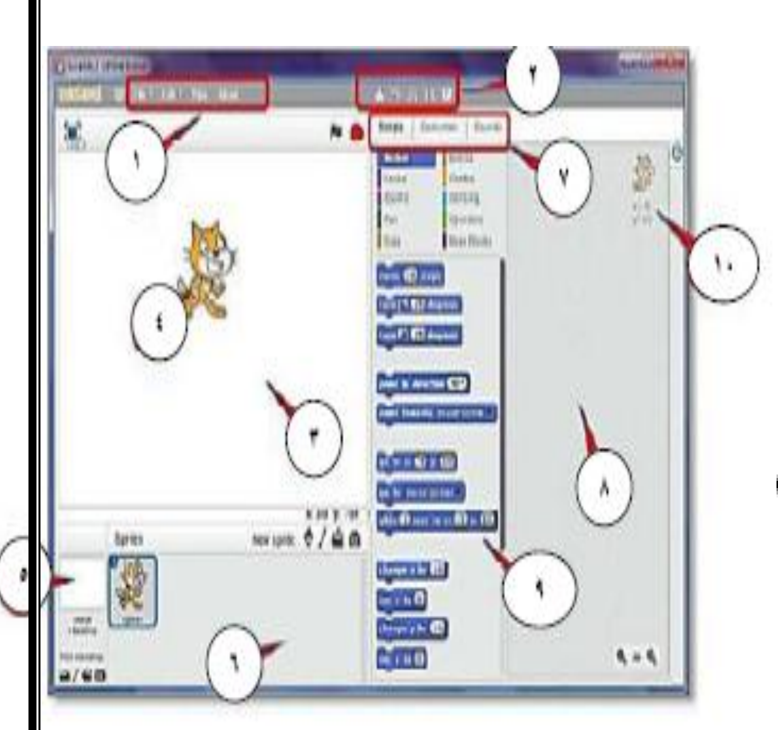
السؤال الخامس اذكر متطلبات الدخول علي الحوسبة السحابية؟

1- جهاز كمبيوتر 2- نظام تشغيل 3- برنامج مستعرض إنترنت

4- اتصال بشبكة الإنترنت 5- مزود خدمة الحوسبة السحابية

برنامج Scratch

السؤال الأول : اذكر مكونات واجهة برنامج Scratch؟



١- شريط القوائم

٢- شريط الادوات

٣- منطقة المنصة Stage (يظهر عليها نتيجة العمل او المشروع)

٤- الكائن Sprite

٥- خلفية المنصة (يمكنك إضافة خلفيات مختلفة للمنصة)

٦- منطقة الكائنات Sprites (يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع)

٧- شريط التبويبات (Script – Costumes - Sound)

٨- منطقة البرمجة Script Area (يتجمع بها المقاطع البرمجية "تركيب مجموعة من الاوامر الرسومية ")

٩- منطقة مجموعات الاوامر Blocks Area

١٠- نقطة (X , y) وتمثل موضع الكائن علي المنصة Stage

السؤال الثاني : ما هي خطوات تغيير اللغة في برنامج Scratch؟

1- اضغط على رمز تحديد اللغة في شريط القوائم

2- اختار اللغة المطلوبة من القائمة المنسدلة .

السؤال الثالث: وضح وظيفة كل من الأشكال الآتية في شريط أدوات المؤشر وتأثيرها على الكائن:

الرمز					
التأثير	تصغير الكائن	تكبير الكائن	مضاعفة عدد الكائن	مسح الكائن	مساعد البرنامج

السؤال الرابع : **اشرح المقصود بالمجموعة البرمجية الآتية ونتيجة تنفيذها** :

المجموعة البرمجية	الوصف	النتيجة
when clicked point in direction 90 clear pen down set pen color to repeat 4 move 200 steps turn 90 degrees	١-تحديد اتجاه الكائن زاوية ٩٠ أفقي. ٢-مسح المنصة. ٣-وضع القلم. ٤-تغير لون القلم إلى اللون الأحمر. ٥- تعديل قيمة التكرار (عدد ٤ مرات). ٦-أمر الحركة للأمام (٢٠٠خطوات). ٧-الدوران بقيمة زاوية ٩٠.	رسم مربع أضلاعه ذات لون الأحمر كما بالشكل:

السؤال الخامس : **ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة** :

1- عند الضغط علي Flip left right بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية أفقيا وكأنها أمام المرآة (✓)
2- اسم الملف المخزن ببرنامج Scratch يأخذ الامتداد Sb2 (✓)
3- الأمر Forever يستخدم في تكرار لا نهائي من المرات (✓)
4- الأمر Repeat يستخدم في تكرار عدد مرات محدد (✓)
5- البرمجة باستخدام Scratch مصممة خصيصا لتعليم البرمجة بصورة مرئية (✓)
6- برنامج Scratch برنامج غير مجاني لا يمكن الحصول عليه من الإنترنت(×)
7- برنامج Scratch لا يدعم اللغة العربية بشكل كامل (×)
8- برنامج Scratch يمكن التعامل معه من خلال الاتصال بالإنترنت فقط (×)
9- التبويب Scripts للتعامل مع أوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة (✓)
10- التبويب Sound للتعامل مع تشغيل وتسجيل الأصوات (✓)
11- تبويب Backdrop أو Costumes للتعامل مع خلفية المنصة أو مظاهر الكائن والتعديل فيها (✓)
12- الحدث When Clicked أمر من أوامر Looks Blocks (×)
13- عند الضغط على Flip up down بشريط أدوات التعديل تنعكس صورة الخلفية رأسيا(✓)
14- عند تركيب الأوامر يظهر خط أبيض أسفل الامر لتوضيح مكان تركيب الأوامر(✓)
15- عند تنشيط خلفية المنصة Stage لا يظهر التبويب Backdrop(×)

16- عند حذف الكائن من لوحة الكائنات يتم أيضا حذفه من على المنصة (✓)

17- قيمة الانتظار الافتراضية للأمر Wait ثانية واحدة ولا يمكن تعديلها (×)

18- قيمة التكرار الافتراضية في الأمر Repeat هي (10) مرات ويمكن تعديلها (✓)

19- لا يمكن اختيار صور لجعلها خلفية للمنصة Stage لمشروع ما (×)

20- لا يمكن إضافة خلفيات إلى خلفية المنصة (×)

21- لا يمكن تغيير حجم المنصة إلى حجم ملئ الشاشة(×)

22- لإظهار Pen Blocks نضغط على مجموعة Pen في التبويب Scripts(✓)

23- لا يمكن اضافة مقطع صوتي داخل المشروع(×)

24- لا يمكن رسم أي أشكال داخل برنامج Scratch (×)

25- يمكن أن يكون للكائن Sprite أكثر من مظهر مختلف (✓)

26- يمكن تغيير مكان الكائن على المنصة من خلال السحب والإفلات (✓)

27- للتراجع عن حذف الكائن نختار Delete(×)

28- مجموعة Events تحتوي على أوامر تستخدم في تحديد الاحداث التي ستقع على الكائن لبدء خطوات البرنامج (✓)

29- مجموعة Motion تحتوي على أوامر تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة (✓)

30- مجموعة Looks تحتوي على أوامر تستخدم في التحكم في مظهر الكائن ولونه(✓)

31- المقطع البرمجي عبارة عن مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين(✓)

32- منطقة المنصة Stage يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع(✓)

33- منطقة الكائنات Sprites يوجد بها الكائنات المستخدمة في المشروع(✓)

34- يمكن تشغيل Scratch على نظام التشغيل Linux فقط(×)

35- يمكن حذف أي كائن عن طريق اختيار Duplicate من القائمة المنسدلة(×)

36- يمكن التبديل بين مظاهر الكائن المختلفة باستخدام الأمر Next Custom(✓)

السؤال السادس : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين:

1- .... يظهر عليها نتيجة العمل أو المشروع

(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)

2- تمكنك .... من إضافة خلفات مختلفة للمنصة

(منطقة المنصة – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)

3- .... يوجد بها الكائنات المستخدمة بالمشروع

(منطقة الكائنات – الكائن – منطقة البرمجة – خلفية المنصة)

4- ....هي الأوامر الرسومية الخاصة بكل مجموعة والتي تستخدم في المقاطع البرمجية

(Scripts – Blocks – Motion – Control)

5- .... هي عبارة عن مجموعات مختلفة بها Blocks

(Scripts – Blocks – Motion – Control)

6- .... تتميز كل مجموعة بلون معين مختلف عن باقي المجموعات الأخري

(Scripts – Blocks – Motion – Control)

7- .... عبارة عن مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بمنطقة البرمجة Script Area بترتيب معين كما تركب لعبة puzzles

(مجموعات البرمجة – الكائن – المقطع البرمجي – أبعاد المنصة)

8- تحتوي .... علي Blocks تستخدم في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة

(Scripts – Blocks – Motion – Control)

9- أمر من أوامر Event Blocks ويتم تركيبه في بداية المقطع البرمجي

(Scripts – Blocks – Motion – When Clicked)

10- لفصل تركيب أي من أوامر المقطع البرمجي نبدأ بسحب الأمر .... في الترتيب إلى اسفل حيث يفصل الأمر عن باقي الأوامر (الأيسر – الأعلى – الأدنى – الأيمن)

11- تستخدم لتكرار تنفيذ المقطع البرمجي عدد مرات محدد نستخدم الأمر ....

(repeat – forever – control – motion)

12- .... تستخدم لعمل تكرار للمقطع البرمجي والتي يوجد به أوامر التكرار

(Blocks looks – Blocks Motion – Control)

13- لتكرار تنفيذ المقطع البرمجي عدد لا نهائي من المرات نستخدم الأمر ....

(repeat – forever – control – motion)

14-لحفظ المشروع من قائمة File نختار ....

(Cut – Copy – Delete – Save as)

15- يمكن مضاعفة الكائن عن طريق اختيار .... من القائمة المنسدلة

(Delete – Duplicate – Save as – Copy)

16- يمكن حذف الكائن عن طريق اختيار .... من القائمة المنسدلة

(Delete – Duplicate – Save as – Copy)

17- اسم المشروع الذي تم انشاؤه يأخذ الامتداد ....

(txt – php- html – sb2)

18- لرسم خط يكون القلم في وضع ....

(pen up – pen down- clear – stamp)

19- لرفع القلم وعدم الرسم يكون القلم في وضع ....

(pen up – pen down- clear – stamp)

20- لمسح أي خطوط أو رسومات موجودة على المنصة نستخدم الأمر..........

(pen up – pen down- clear – stamp)

- ما الذي تستطيع عمله ببرنامج Scratch ؟
  - إجراء محادثة.
  - عمل برنامج تعليمي.
  - إجراء بعض العمليات الحسابية.
  - اختبار في جدول الضرب.
  - رسم أشكال هندسية.
  - تحريك الصور.
  - عمل ألعاب.

أكمل الجمل التالية :-

١- المكان الإفتراضى التى تتواجد فيه صورة القطة بعد تحميل البرنامج هو النقطة (0,0) .

٢- افقيا : أكبر قيمة لـ Xهي 240 واصغر قيمة لــ X هي -240

٣- رأسيا : أكبر قيمة لـYهي 18 . واصغر قيمة لــ Y هي -180

السؤال الأول اشرح المقصود بالمجموعه البرمجيه التاليه ونتيجه تنفيذها

المقطع البرمجي	الوصف	نتيجة تنفيذ المشروع
when s key pressed pen up go to x: 0 y: 0 clear pen down set pen size to 3 repeat 4 move 150 steps turn ↺ 90 degrees say مربع هنا for 2 secs	حدث تنفيذ المشروع عند الضغط علي المسطرة وضع القلم لعدم الرسم انتقال الكائن إلي الموضع (0،0) مسح أي رسومات على المنصة وضع القلم للرسم تخصيص حجم خط الرسم بقيمة 3 تكرار الأوامر 4 مرات الكائن يتحرك 150 خطوة دوران الكان بزاوية 90 درجة تظهر رسم هنا مربع لمدة 2 ثانية ثم تختفي	رسم مربع حجم الخط الرسم 3 وتظهر رسالة هنا مربع لمدة 2 ثانية ثم تختفي

السؤال الثاني { العرض من المجموعات البرمجية }

اختر من العمود (ب) ما يناسبه في العمود (أ):

	(أ)		(ب)
(١)	مجموعة Motion	(2)	تحتوي على أوامر (Blocks) تستخدم في التحكم في أنماط وأشكال الكائنات وألوانها.
(٢)	مجموعة Looks	(1)	تُستخدم أوامرها في حركة الكائنات أو دورانها أو تحديد الاتجاهات على المنصة.
(٣)	مجموعة Sound	(5)	تستخدم أوامرها في تحديد الأحداث التي تقع على الكائنات لبدء تشغيل خطوات البرنامج.
(٤)	مجموعة Pen	(7)	لا يتم استخدام أوامرها بمفردها ولكن يتم استخدامها من خلال أوامر تحكم شرطي ومن أوامرها الأمر "touching".
(٥)	مجموعة Events	(3)	يمكن استخدامها في تسجيل أو إدراج صوت إلى المقطع البرمجي.
(٦)	مجموعة Control	(4)	وامرها تجعل الكائن يرسم خطوط وتلوينها أثناء حركته، كما يمكن مسح الخطوط التي تم رسمها.
(٧)	مجموعة Sensing	(8)	بها العديد من أوامر العمليات الحسابية وعمليات المقارنة التي يمكن استخدامها في المقطع البرمجي.
(٨)	مجموعة Operators	(6)	بها أوامر التكرار وأوامر التحكم الشرطي التي يمكن استخدامها في المقطع البرمجي.

السؤال الثالث [الكلمات المتقاطعة]

أسئلة مختارة من كراسة الأنشطة لبرنامج Scratchمن على موقع الوزارة

(كلمات باللغة الإنجليزية)

١- اسم برنامج مجاني يبدأ بالحروف SCR يمكن من خلاله البرمجة بطريقة سهلة.

٢- وظيفة الأيقونة ✂

٣- الكائن في برنامج Scratch.

٤- منطقة يظهر عليها نتيجة تنفيذ المشروع.

٥- أمر من مجموعة Looks يستخدم في إخفاء الكائن.

			3		4		5
			S				
			P		S		
1	S	C	R	A	T	C	H
			I		A		I
			T		G		D
2		D	E	L	E	T	E

السؤال الرابع

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة الخطأ:

(١) المكان الإفتراضي الذي تتواجد فيه "صورة القط" بعد تحميل البرنامج هو أعلى يسار "منطقة المنصة". (X)

(٢) برنامج Scratch يمنع ظهور أخطاء التشغيل التي يواجهها المستخدم أثناء التعامل مع البرنامج. (✓)

(٣) يتميز برنامج Scratch بإنه من البرمجيات المجانية مفتوحة المصدر التي يمكن لأيِ شخص استخدامها بدون ترخيص استخدام. (✓)

٤- المكان الإفتراضي الذي تتواجد فيه صورة القط بعد تحميل برنامج Scratch هو منتصف "منطقة المنصة". (✓)

٥- يتضمن برنامج Scratch مكتبات من الصور والأصوات (Multimedia) التي تساعد المستخدم في إنشاء المشروعات. (✓)

٦- يمكن إنشاء مشروع من خلال برنامج Scratch مع إدراج صور وأصوات من خارج مكتباته. (✓)

٧- يظهر على "منطقة المنصة" ناتج تنفيذ الكائنات البرمجية التي يتم تصميمها داخل المشروع. (✓)

السؤال الخامس

اختر من بين القوسين الكلمة المناسبة التي تجعل العبارة صحيحة:

١- .... هو مجموعة من الأوامر التي يتم تركيبها بترتيب معين بمنطقة البرمجة Script Area.

(المقطع البرمجي – الحدث – الكائن)

٢- يتم استخدام تبويب .... للتعامل مع أوامر المقطع البرمجي ومنطقة البرمجة.

(Scripts – Customs – Sounds)

٣- منطقة .... يتم بداخلها تجميع المقاطع البرمجية.

(Stage – Sprites – Script)

٤- يتم التعامل مع مظاهر الكائنات أو خلفية المنصة من خلال تبويب ....

(Scripts – Customs – Sounds)

٥- منطقة .... يوجد بداخلها الكائنات المستخدمة في المشروع.

(Script – Sprites – Stage)

٦- الرمز المختلف من الرموز الآتية هو ....

(– –)

٧- ما هو الرمز المختلف في الرموز الآتية ؟ ....

(– –)

٨- يمكن استخدام الرموز الآتية عند تسجيل الصوت عدا الرمز ....

(– –)

٩- جميع الأوامر التالية من الأوامر المستخدمة في عمليات المقارنة الموجودة في مجموعة Operators عدا الأمر ....

(= – > – /)

١٠- يمكن استخدام الرموز الآتية في إدراج كائن جديد (New sprite) عدا الرمز ....

(– –)

١١- جميع الأوامر التالية من الأوامر المستخدمة في العمليات الحسابية الموجودة في مجموعة Operators عدا أمر منها يستخدم في المقارنة هو ....

(/ – = – *)

١٢- ما هو الرمز المختلف في الرموز الآتية التي يتم استخدامها في منطقة Script ؟ ....

(– –)

اذكر الغرض من استخدام اللبنات البرمجية الآتية:-

السؤال السادس أذكر الغرض من استخدام اللبنات البرمجية الآتية:

م	اللبنة البرمجية	الغرض منها
١	pen down	وضع القلم لرسم خط
٢	pen up	رفع القلم بدون رسم
٣	set pen size to 1	تخصيص حجم خط الرسم بقميه 1
٤	clear	مسح الرسومات من علي المنصة
٥	set pen color to	تخصيص لون القلم إلى لون ما ويتم تحديده
٦	move 10 steps	تحريك الكائن بمقدار 10 خطوات
٩	set rotation style left-right	جعل الكائن يرتد عند حافة المنصة في الاتجاه الصحيح
١٠	if on edge, bounce	جعل الكائن يرتد عندما يصل إلى حافة المنصة

السؤال السابع

أملأ مكان النقط داخل الأشكال الآتية بما هو مناسباً لعمل الآتي:

١ – رسم شكل مثلث متساوي أضلاع طول ضلعه 150 خطوة.

```
pen down
repeat 3
    move 150 steps
    turn ↺ 120 degrees
pen up
```

٢ – يمكن رسم شكل زاوية قائمة محصورة بين مستقيمين طول كل منهما 100 خطوة.

```
pen down
move 100 steps
turn ↺ 90 degrees
move 100 steps
pen up
```

٣- يمكن رسم شكل مستطيل طول ضلعه 150 خطوة، وعرضه 60 خطوة.

```
pen down
move 150 steps
turn ↺ 90 degrees
move 60 steps
turn ↺ 90 degrees
move 150 steps
turn ↺ 90 degrees
move 60 steps
turn ↺ 90 degrees
pen up
```

٤- يمكن رسم الشكل التالي

باستخدام المقطع البرمجي المقابل.

```
clear
pen up
go to x: 0 y: 0
pen down
set pen size to 3
repeat 2
    move 30 steps
    turn ↺ 90 degrees
    move 30 steps
    turn ↻ 90 degrees
```